

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN *EVENTS*

TUGAS AKHIR

*Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)
Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**HAZRI YANDI
NIM. 1302894 . 13**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

TUGAS AKHIR

Judul : Sistem Informasi Pengelolaan *Events*
Nama : Hazri Yandi
NIM/TM : 1203894/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760408 200501 1 002

Pembimbing II



Drs. Denny Kurnadi, M.Kom
NIP. 19630606 198903 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Hazri Yandi
Nim : 1302894/2013

**Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Tugas Akhir di depan Tim
Penguji Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang
dengan judul**

Sistem Informasi Pengelolaan *Events*

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Elfi Tasrif, MT
2. Sekretaris : Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom
3. Anggota : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom
4. Anggota : Yasdinul Huda, S.Pd, MT
5. Anggota : Ika Parma Dewi, S.Pd, M.Pd.T

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2017

Yang Menyatakan,



Hazri Yandi

ABSTRAK

HAZRI YANDI : Sistem Informasi Pengelolaan *Events*

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini sangat pesat sehingga dapat mempermudah kegiatan dalam kehidupan manusia, terutama di bidang teknologi. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi dunia bisnis di Indonesia termasuk bisnis di bidang *Event Organizer* (EO). Keberadaan EO ini juga akan diiringi dengan banyaknya diadakan *events* dengan berbagai kategori oleh EO tersebut. Antusias masyarakat untuk mengikuti *events* saat ini sangat tinggi. Akan tetapi antusiasme tersebut terbatas oleh kurangnya informasi mengenai *events* dan EO. Salah satu penyebabnya adalah kebanyakan pemilik/pengelola EO hanya mempromosikan *events* dan EO yang dikelolanya menggunakan media spanduk. Selain itu masyarakat yang sudah mendapatkan informasi mengenai *events* tersebut masih banyak yang tidak mengetahui lokasi penyelenggaraan *events* secara pasti. Sistem Informasi Pengelolaan *Events* ini dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk media promosi dan informasi bagi pemilik/pengelola *event organizer* dan gedung/tempat. Perancangan sistem informasi pengelolaan *events* ini visualisasi pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dengan menggunakan beberapa diagram visualisasi yang berorientasikan objek. Bahasa pemrograman yang digunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) berbasis *framework codeigniter* serta *Javascript*, *AJAX*, dengan *MySQL* sebagai *Database Management System (DBMS)*, dan *Sublime Text 3* sebagai editor. Perancangan sistem informasi pengelolaan *events* ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan informasi *events*, tiket *events* dan lokasi penyelenggaraan *events* sehingga memudahkan pencari dalam mencari *events* dan lokasi penyelenggaraan *events*. Perancangan sistem informasi ini menampilkan informasi *events*, lokasi disertai layanan *tracking* atau *direction* menggunakan GPS, harga tiket *events* dan sewa gedung, serta fasilitas *events* dan gedung/tempat.

Kata kunci: Sistem Informasi, *events*, *event organizer*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “*Sistem Informasi Pengelolaan Events*”. Tujuan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M. Kom selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Elfi Tasrif, MT, Yasdinul Huda, S.Pd, MT dan Ika Parma Dewi, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

6. Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan do'a selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Staf pengajar, Teknisi, dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
8. Teman- teman Pendidikan Teknik Informatika 2013 yang telah membantu dan memberikan motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Tugas Akhir	7
F. Manfaat Tugas Akhir	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. <i>Event Organizer</i>	10
1. Pengertian <i>Event Organizer</i>	10
2. Jenis-jenis <i>Event Organizer</i>	11
3. Klasifikasi <i>Event Organizer</i>	12
4. Sistem Kerja <i>Event Organizer</i>	13
B. Sistem Informasi	15
1. Pengertian Sistem Informasi	15
2. Elemen Sistem Informasi	15
3. Manfaat dan Tujuan Sistem Informasi	18
4. Internet dan <i>E-Business</i>	19
C. Rekayasa dan Pengembangan Sistem Informasi.....	22
1. Metodologi	22
2. Model <i>Waterfall</i>	22
3. Analisis.....	23
4. Desain.....	27
5. Perangkat Pemodelan	30

7. Implementasi	38
D. Database	38
1. Definisi Database	38
2. Fungsi Database	39
3. Komponen Database	39
4. Model Basis Data	40
E. <i>User Interface</i>	43
1. Pengertian <i>User Interface</i>	43
2. Macam-macam <i>User Interface</i>	43
G. Keamanan Sistem.....	45
1. Keamanan.....	45
2. Aspek Keamanan	45
3. Teknik Keamanan	49
H. Perangkat Pengembangan	50
1. PHP	50
2. Framework	50
3. Arsitektur MCV	51
4. Codeigniter	53
5. Google Map API	55
6. XAMPP	56
7. MySQL.....	56
8. JavaScript.....	56
9. AJAX	57
10. Sublime Text 3	59
BAB III PERANCANGAN SISTEM	60
A. Analisis Sistem.....	60
1. Analisis Sistem Berjalan	60
2. Analisis Pengguna (<i>User</i>)	61
3. Analisis Prosedur	63
4. Analisis Dokumen I/O.....	64
5. Analisis Permasalahan dan Solusi.....	66
6. Analisis Persyaratan (<i>Requirements</i>)	67

7. <i>Flowmap</i> yang Sedang Berjalan	70
B. Perancangan Sistem	75
1. <i>Flowmap</i> yang Diusulkan	75
2. Perancangan Aplikasi.....	78
3. Perancangan Keamanan	95
4. Perancangan Basis Data	97
5. Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	113
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	127
A. Hasil Rancangan Tampilan	127
1. Halaman Utama.....	127
2. Halaman Registrasi	128
3. Halaman Login.....	129
4. Halaman <i>Owner Event Organizer</i>	130
5. Halaman <i>Owner</i> Gedung/Tempat	142
6. Halaman Pengguna	152
7. Halaman Administrator.....	159
B. Pembahasan.....	167
BAB V PENUTUP	176
A. Kesimpulan	176
B. Saran.....	176
DAFTAR PUSTAKA	178

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Domain <i>E-Commerce</i>	21
Tabel 2. Kegiatan-kegiatan Pengembangan Dasar	23
Tabel 3. Aspek-aspek Pertimbangan Dalam Studi Kelayakan	25
Tabel 4. Metode Melakukan Analisis Kebutuhan.....	26
Tabel 5. Fungsi Database	39
Tabel 6. Karakteristik GUI	44
Tabel 7. Analisis Sistem Berjalan	60
Tabel 8. Analisis Pengguna (<i>User</i>)	62
Tabel 9. Analisis Prosedur	63
Tabel 10. Analisis Dokumen Input	65
Tabel 11. Analisis Dokumen Output	65
Tabel 12. Permasalahan dan Solusi	66
Tabel 13. <i>Non-functional Requirements</i> dari Sistem yang Dibangun.....	69
Tabel 14. Tabel Tidak Normal.....	98
Tabel 15. Bentuk Normal Pertama (1NF).....	99
Tabel 16. Bentuk Normal Kedua (2NF) : <i>User</i>	100
Tabel 17. Bentuk Normal Kedua (2NF) : <i>Event Organizer</i>	100
Tabel 18. Bentuk Normal Kedua (2NF) : <i>Events</i>	101
Tabel 19. Bentuk Normal Kedua (2NF) : <i>Booking</i>	101
Tabel 20. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Kalurahan.....	101
Tabel 21. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Kecamatan	101
Tabel 22. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Kabupaten	101
Tabel 23. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Provinsi	101
Tabel 24. Bentuk Normal Kedua (3NF) : <i>User</i>	102
Tabel 25. Bentuk Normal Kedua (3NF) : <i>Event Organizer</i>	102
Tabel 26. Bentuk Normal Kedua (3NF) : <i>Events</i>	103
Tabel 27. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Kategori	103
Tabel 28. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Tiket	103
Tabel 29. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Kalurahan.....	103
Tabel 30. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Kecamatan	104

	Halaman
Tabel 31. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Kabupaten	104
Tabel 32. Bentuk Normal Kedua (3NF) : Provinsi	104
Tabel 33. Struktur Tabel Pengguna/ <i>user</i>	107
Tabel 34. Struktur Tabel Administrator.....	107
Tabel 35. Struktur Tabel <i>Event Organizer</i>	108
Tabel 36. Struktur Tabel Provinsi.....	108
Tabel 37. Struktur Tabel Kabupaten/Kota	108
Tabel 38. Struktur Tabel Kecamatan	108
Tabel 39. Struktur Tabel Kelurahan.....	108
Tabel 40. Struktur Tabel <i>Events</i>	109
Tabel 41. Struktur Tabel Fasilitas	109
Tabel 42. Struktur Tabel Tiket.....	109
Tabel 43. Struktur Tabel Pemesanan/ <i>Boking</i>	109
Tabel 44. Struktur Tabel Pembayaran Tiket	109
Tabel 45. Struktur Tabel Adversiting	110
Tabel 46. Struktur Tabel Kategori	110
Tabel 47. Struktur Tabel Rekening.....	110
Tabel 48. Struktur Tabel Review	110
Tabel 49. Struktur Tabel Gedung.....	110
Tabel 50. Struktur Tabel Ruangan	111
Tabel 51. Struktur Tabel Fasilitas Ruangan.....	111
Tabel 52. Struktur Tabel Pemesanan/ <i>Booking</i> Ruangan.....	111
Tabel 53. Struktur Tabel Pembayaran Ruangan	112
Tabel 54. Struktur Tabel Advertising	112
Tabel 55. Struktur Tabel Kategori Ruangan	112
Tabel 56. Struktur Tabel Review Ruangan.....	112
Tabel 57. Struktur Tabel Slider.....	112
Tabel 58. Struktur Tabel Settings	113
Tabel 59. Struktur Tabel Modul.....	113
Tabel 60. Perancangan Pengujian Program	125

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Elemen Sistem Informasi	16
Gambar 2. Hubungan Dalam <i>E-business</i>	19
Gambar 3. Pendekatan Sistem Informasi Secara Umum	22
Gambar 4. Model <i>Waterfall</i>	22
Gambar 5. Bentuk Diagram Konteks.....	31
Gambar 6. Bentuk <i>Class Diagram</i>	33
Gambar 7. Bentuk <i>Package Diagram</i>	34
Gambar 8. Bentuk <i>Use-case Diagram</i>	34
Gambar 9. Bentuk <i>Sequence Diagram</i>	35
Gambar 10. Bentuk <i>Communication Diagram</i>	35
Gambar 11. Bentuk <i>Statechart Diagram</i>	36
Gambar 12. Bentuk <i>Activity Diagram</i>	37
Gambar 13. Bentuk <i>Component Diagram</i>	37
Gambar 14. Contoh Model Data Rasional.....	41
Gambar 15. Bentuk Model Data Hierarkis.....	41
Gambar 16. Bentuk Model Data Jaringan.....	42
Gambar 17. Bentuk Model Data Berbasis Objek.....	43
Gambar 18. Alur Kerja MVC.....	51
Gambar 19. Struktur URL Pada Codeigniter.....	54
Gambar 20. Sublime Text 3.....	59
Gambar 21. <i>Flowmap</i> Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	74
Gambar 22. <i>Flowmap</i> Yang Diusulkan.....	77
Gambar 23. Rancangan Diagram Konteks.....	79
Gambar 24. Rancangan Diagram <i>Use-case</i>	79
Gambar 25. <i>Activity Diagram</i> Registrasi Pengguna.....	81
Gambar 26. <i>Activity Diagram Login</i>	82
Gambar 27. <i>Activity Diagram</i> CRUD Data <i>Events</i> dan <i>Event Organizer</i>	83
Gambar 28. <i>Activity Diagram</i> CRUD Data Gedung/Tempat.....	83
Gambar 29. <i>Activity Diagram</i> CRUD Data Provinsi.....	84
Gambar 30. <i>Activity Diagram</i> CRUD Kota/Kabupaten.....	85

	Halaman
Gambar 31. <i>Activity Diagram</i> CRUD Kecamatan	85
Gambar 32. <i>Activity Diagram</i> CRUD Kelurahan	86
Gambar 33. <i>Activity Diagram</i> CRUD Laporan Data	87
Gambar 34. <i>Activity Diagram</i> View Events dan <i>Event Organizer</i>	87
Gambar 35. <i>Activity Diagram</i> View Data Gedung/Tempat.....	88
Gambar 36. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan/ <i>Booking</i> Gedung/Tempat.....	89
Gambar 37. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan/ <i>Booking</i>	90
Gambar 38. <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	91
Gambar 39. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	92
Gambar 40. <i>Sequence Diagram</i> Administrator.....	93
Gambar 41. <i>Sequence Diagram</i> Pemilik Gedung/Tempat.....	93
Gambar 42. <i>Sequence Diagram</i> Pemilik <i>Event Organizer</i>	94
Gambar 43. <i>Sequence Diagram</i> <i>Booking</i>	95
Gambar 44. Teknik Keamanan <i>Session</i>	96
Gambar 45. Teknik Keamanan Enkripsi MD5	97
Gambar 46. Rancangan ERD	105
Gambar 47. Rancangan <i>Class Diagram</i>	106
Gambar 48. Rancangan Interface Halaman Utama.....	113
Gambar 49. Rancangan Interface Halaman Registrasi	114
Gambar 50. Rancangan Interface Halaman Login.....	115
Gambar 51. Rancangan Interface Input Data Gedung	116
Gambar 52. Rancangan Interface Input Data Ruangan.....	116
Gambar 53. Rancangan Tampilan Data Gedung	117
Gambar 54. Rancangan Tampilan Pemesanan Gedung	118
Gambar 55. Rancangan Tampilan Data Pemesanan Gedung	118
Gambar 56. Rancangan Interface Input Data <i>Event Organizer</i>	119
Gambar 57. Rancangan Tampilan Input Data <i>Event</i>	120
Gambar 58. Rancangan Tampilan Data <i>Event Organizer</i>	120
Gambar 59. Rancangan Tampilan Data Rekening.....	120
Gambar 60. Rancangan Tampilan Lokasi Menggunakan Google Map.....	122
Gambar 61. Rancangan Tampilan Halaman Pemesanan <i>Events</i>	123

Halaman

Gambar 62. Rancangan Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	123
Gambar 63. Rancangan Tampilan Halaman Data Pemesanan <i>Events</i>	124
Gambar 64. Rancangan Tampilan Cetak Laporan	124
Gambar 65. Tampilan Halaman Utama	127
Gambar 66. Tampilan Halaman Registrasi	128
Gambar 67.a Tampilan Halaman <i>Login</i>	129
Gambar 67.b Tampilan Halaman Lupa Password	130
Gambar 68.a Tampilan Halaman Tambah <i>Event Organizer</i>	131
Gambar 68.b Tampilan Halaman Data <i>Event Organizer</i>	132
Gambar 68.c Tampilan Halaman Edit <i>Event Organizer</i>	133
Gambar 69.a Tampilan Halaman Tambah <i>Events</i>	134
Gambar 69.b Tampilan Halaman Data <i>Events</i>	135
Gambar 69.c Tampilan Halaman Edit <i>Events</i>	135
Gambar 70.a Tampilan Halaman Tambah Fasilitas <i>Events</i>	136
Gambar 70.b Tampilan Halaman Data Fasilitas <i>Events</i>	137
Gambar 70.c Tampilan Halaman Edit Fasilitas <i>Events</i>	138
Gambar 71. Tampilan Halaman Data Rekening	138
Gambar 72. Tampilan Halaman Data Pemesanan Tiket <i>Events</i>	139
Gambar 73.a. Tampilan Halaman Filter Pencarian Gedung/Tempat.....	140
Gambar 73.b. Tampilan Halaman Hasil Pencarian Gedung/Tempat.....	141
Gambar 74. Tampilan Halaman Cetak Bukti Laporan <i>Event Organizer</i>	141
Gambar 75. Tampilan Halaman Cetak Laporan Peserta <i>Events</i>	142
Gambar 76.a Tampilan Halaman Tambah Gedung	143
Gambar 76.b Tampilan Halaman Data Gedung	144
Gambar 76.c Tampilan Halaman Edit Gedung	145
Gambar 77.a Tampilan Halaman Tambah Ruangan.....	147
Gambar 77.b Tampilan Halaman Data Ruangan	147
Gambar 77.c Tampilan Halaman Edit Ruangan	148
Gambar 78.a Tampilan Halaman Tambah Fasilitas Ruangan	149
Gambar 78.b Tampilan Halaman Data Fasilitas Ruangan	150
Gambar 78.c Tampilan Halaman Edit Fasilitas Ruangan	151

Halaman

Gambar 79. Tampilan Halaman Cetak Laporan Gedung.....	151
Gambar 80. Tampilan Halaman Cetak Laporan Pemakaian Ruangan.....	152
Gambar 81. Tampilan Halaman Detail <i>Events</i>	153
Gambar 82. Tampilan Halaman Petunjuk Arah Pada <i>Google Map</i>	154
Gambar 83.a. Tampilan Halaman Data Pesanan Tiket <i>Events</i>	155
Gambar 83.b. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	156
Gambar 84. Tampilan Halaman Cetak Bukti Pemesanan Tiket <i>Events</i>	157
Gambar 85. Tampilan Halaman Cetak Tiket <i>Events</i>	157
Gambar 86. Tampilan Halaman Pemesanan Ruangan.....	158
Gambar 87. Tampilan Halaman Cetak Bukti Pemesanan Ruangan.....	158
Gambar 88. Tampilan Halaman Data <i>Member & Owner</i>	159
Gambar 89. Tampilan Halaman Data <i>Event Organizer</i>	160
Gambar 90. Tampilan Halaman Data <i>Events</i>	161
Gambar 91. Tampilan Halaman Data Fasilitas <i>Events</i>	161
Gambar 92. Tampilan Halaman Data Kategori <i>Events</i>	162
Gambar 93. Tampilan Halaman Data Gedung.....	163
Gambar 94. Tampilan Halaman Data Ruangan	163
Gambar 95. Tampilan Halaman Data Fasilitas Ruangan	164
Gambar 96. Tampilan Halaman Data Kategori Ruangan	165
Gambar 97. Tampilan Halaman Iklan Premium	166
Gambar 98. Tampilan Halaman <i>Banner</i>	166

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Pengujian Program.....	180
Lampiran 2. <i>Source Code</i> Program.....	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini sangat pesat sehingga dapat mempermudah kegiatan dalam kehidupan manusia, terutama di bidang teknologi. Banyak sekali teknologi yang sedang berkembang saat ini dalam berbagai bidang. Teknologi yang sedang populer saat ini adalah sistem *online* termasuk di dalamnya database online. Jadi dengan menggunakan sistem dan database *online*, semua informasi terkait apa yang dicari bisa diakses kapanpun dan dimanapun sehingga lebih efektif dan efisien serta informasi yang diinginkan juga lebih akurat dan *update*. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi dunia bisnis di Indonesia termasuk bisnis di bidang *Event Organizer* (EO).

Peluang bisnis EO telah menjadi perhatian banyak pelaku bisnis di Indonesia, ini dibuktikan dengan terus bermunculannya EO-EO baru di berbagai kota di Indonesia. Kondisi ini tentu mengharuskan setiap EO untuk mengembangkan kreativitas dan ciri khas masing-masing agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Penggunaan berbagai media promosi pencitraan termasuk teknologi tentu tidak boleh dilewatkan oleh setiap perusahaan EO.

Keberadaan EO ini juga akan diiringi dengan banyaknya diadakan *events* dengan berbagai kategori oleh EO tersebut. Informasi akurat yang didapatkan oleh masyarakat mengenai *events* maupun EO tentunya didapatkan

dari pemilik/pengelola EO karena pemilik/pengelola EO yang mengetahui data *events* dan EO yang dikelolanya. Untuk memberikan informasi yang akurat tersebut, pemilik/pengelola *events* dan EO membutuhkan media promosi untuk mengiklankan *events* dan EO yang dikelolanya.

Dalam proses pengelolaan sebuah *events* dilakukan pemilihan EO yang akan bertanggung jawab atas penyelenggaraan *events* oleh pihak yang ingin menyelenggarakan *events*, Pencarian gedung/tempat untuk penyelenggaraan *events* juga menjadi hal penting dalam penyelenggaraan *events* dan proses promosi *events* oleh EO terpilih agar banyak peminat dari *events* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 08 Maret 2017 dengan salah satu *Event Organizer* dan salah satu organisasi kampus yang rutin mengadakan *events* setiap tahun, calon peserta yang berminat untuk mengikuti *events* yang diadakan berjumlah 700 orang dan 1023 orang. Sedangkan kuota peserta yang disediakan oleh masing-masing *Event Organizer* pada awal pendaftaran hanya untuk 500 dan 600 orang. Sehingga terjadi penambahan kuota untuk memenuhi permintaan masyarakat yang masih ingin mengikuti *events* tersebut menjadi 700 dan 1023 peserta pada masing-masing *events*.

Antusias masyarakat untuk mengikuti *events* saat ini sangat tinggi. Akan tetapi antusiasme tersebut terbatas oleh kurangnya informasi mengenai *events* dan EO. Salah satu penyebabnya adalah kebanyakan pemilik/pengelola EO hanya mempromosikan *events* dan EO yang dikelolanya menggunakan media spanduk. Keterbatasan informasi yang dapat dimuat dalam spanduk menjadi kelemahan media spanduk sebagai media promosi. Informasi yang

didapatkan dari media tersebut kurang lengkap sehingga masyarakat yang antusias dengan *events* dan ingin mencari EO harus mencari informasi lebih lanjut mengenai *events* dan EO tersebut kepada pihak lain.

Media sosial juga sering digunakan sebagai media promosi oleh pemilik/pengelola EO dalam mempromosikan *events* dan EO yang dikelolanya. Media tersebut juga kurang efektif dan efisien jika digunakan sebagai media promosi karena media sosial kurang interaktif bagi masyarakat yang ingin mendaftar ke sebuah *events* maupun yang sedang mencari EO. Masyarakat tetap harus mengunjungi lokasi tempat pendaftaran *events* dan EO untuk pemesanan tiket *events*. Hal tersebut menjadi kelemahan media sosial sebagai media promosi dalam proses pendaftaran *events*.

Selain itu masyarakat yang sudah mendapatkan informasi mengenai *events* tersebut masih banyak yang tidak mengetahui lokasi penyelenggaraan *events* secara pasti. Pada spanduk maupun media sosial tidak ada petunjuk jalan yang akan memandu masyarakat menuju lokasi penyelenggaraan *events* maupun lokasi EO. Kelemahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan peta digital Google Map API V3 sebagai fitur tambahan dalam membangun sistem informasi pengelolaan *events*. Sistem informasi yang memanfaatkan peta digital Google Map API ini akan memudahkan masyarakat untuk mencari lokasi penyelenggaraan *events* maupun lokasi kantor EO terkait. Informasi ini dapat di akses melalui komputer maupun melalui *smartphone* dimanapun dan kapanpun. Sistem ini terintegrasi dengan *GPS (Global Positioning System)* dan aplikasi Google Map yang terinstal di *smartphone*

yang memungkinkan pengguna untuk *tracking* atau *direction* lokasi *events* maupun lokasi kantor EO dari tempat ia berada. Fitur ini didukung dengan fasilitas internet yang tersedia luas hampir di seluruh pelosok negeri. Sistem informasi ini akan dibangun menggunakan *framework* Codeigniter, karena *framework* Codeigniter dan Google Map API sudah berbasis *Object Oriented Program (OOP)*. Keterbatasan tersebut digunakan oleh penulis sebagai latar belakang untuk membangun sebuah sistem informasi untuk pengelolaan *events* dengan judul penulisan “***Sistem Informasi Pengelolaan Events***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Kurangnya informasi mengenai *events* yang diadakan di Indonesia sehingga masyarakat peminat *events* tidak bisa mengikuti *events* terbaru.
2. Kurangnya informasi mengenai lokasi-lokasi pelaksanaan *events* yang diadakan di Indonesia. Masyarakat masih banyak yang tidak mengetahui lokasi dari alamat yang tertera pada spanduk atau media promosi yang ada sehingga pihak penyelenggara haru memberikan petunjuk arah ke lokasi penyelenggaraan *events* secara konvensional di beberapa tempat untuk memandu peserta *events* yang sudah menuju ke lokasi *events*.
3. Terbatasnya layanan sistem yang ada seperti penjualan tiket *online* dan penunjuk arah lokasi *events* maupun lokasi penjualan tiket sehingga mengakibatkan peserta/calon pendaftar harus datang ke lokasi penjualan tiket. Sedangkan tidak semua masyarakat yang mengetahui lokasi dari

alamat yang tertera pada media promosi events tersebut. Keterbatasan jarak dan waktu bagi peserta untuk dating ke lokasi tersebut juga menjadi faktor yang menghambat minat peserta untuk mengikuti *events*.

4. Banyaknya *event organizer* yang masih menggunakan media sosial yang masih kaku sebagai media promosi *events* dan EO yang dikelolanya. Media yang sering digunakan pada saat ini adalah instagram. Media tersebut hanya dapat digunakan sebagai media memberikan informasi saja. Sedangkan untuk pendaftaran, belum bisa dilakukan langsung melalui media tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas batas ruang lingkup pembahasan meliputi:

1. Sistem informasi ini dirancang pengelolaan pemesanan *events*, *event organizer* dan gedung yang tersedia untuk penyelenggaraan *events*.
2. Sistem informasi ini dirancang untuk pengelolaan proses promosi *events* dan mencari gedung untuk tempat penyelenggaraan *events* bagi *event organizer*.
3. Sistem informasi ini dirancang untuk pengelolaan layanan pemesanan tiket *online* untuk pendaftaran *events* dan disertai dengan bukti pendaftaran/pemesanan.
4. Sistem informasi ini dirancang dengan fitur *marker* pada peta digital sebagai penanda lokasi pelaksanaan *events* dan gedung/tempat yang tersedia menggunakan Google Map API.

5. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.
6. Sistem informasi ini dibangun menggunakan teknologi *framework* berbasis arsitektur MVC.
7. Sistem informasi ini dibangun menggunakan *framework* Codeigniter.
8. Sistem informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman utama PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Javascript*, *AJAX*.
9. Sistem informasi ini menggunakan MySQL dan *XAMPP* sebagai *Database Management System (DBMS)*.
10. Sistem informasi ini menggunakan *Sublime Text 3 editor* sebagai *text editor*.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka permasalahan dalam tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang memiliki layanan pemesanan *events*, *event organizer* dan gedung yang tersedia untuk penyelenggaraan?
2. Bagaimana merancang sistem informasi yang memiliki layanan untuk mempromosikan *events* dan mencari gedung untuk tempat penyelenggaraan *events* bagi *event organizer*?
3. Bagaimana merancang sistem informasi yang memiliki layanan pemesanan tiket *online* untuk pendaftaran *events* dan disertai dengan bukti pendaftaran/pemesanan?

4. Bagaimana merancang sistem informasi yang memiliki fitur *marker* pada peta digital sebagai penanda lokasi pelaksanaan *events* dan gedung/tempat yang tersedia?
5. Bagaimana merancang sistem informasi dengan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*?
6. Bagaimana merancang sistem informasi menggunakan teknologi *framework* berbasis arsitektur MVC dan *framework* Codeigniter?
7. Bagaimana merancang sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman utama PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Javascript*, *AJAX*?
8. Bagaimana merancang sistem informasi menggunakan MySQL dan *XAMPP* sebagai *Database Management System (DBMS)*?

E. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Menghasilkan sistem informasi yang memiliki layanan pemesanan *events*, *event organizer* dan gedung yang tersedia untuk penyelenggaraan *events* di Indonesia.
2. Menghasilkan sistem informasi yang memiliki layanan untuk mempromosikan *events* dan mencari gedung untuk tempat penyelenggaraan *events* bagi *event organizer*
3. Menghasilkan sistem informasi yang memiliki layanan pemesanan tiket *online* untuk pendaftaran *events* dan disertai dengan bukti pendaftaran/pemesanan.

4. Menghasilkan sistem informasi yang memiliki fitur *marker* pada peta digital sebagai penanda lokasi pelaksanaan *events* dan gedung/tempat yang tersedia.
5. Menghasilkan sistem informasi dengan model *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem.
6. Menghasilkan sistem informasi dengan teknologi *framework* berbasis arsitektur MVC dan *framework* Codeigniter.
7. Menghasilkan sistem informasi dengan bahasa pemrograman utama PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Javascript*, *AJAX*.
8. Menghasilkan sistem informasi dengan MySQL dan *XAMPP* sebagai *Database Management System (DBMS)*.

F. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dan kegunaan dari tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Tugas akhir ini diharapkan dapat memperluas dan menambah pengetahuan tentang events, event organizer dan proses perancangan sebuah sistem informasi menggunakan teknologi dan *tools* seperti yang dijelaskan dalam tugas akhir ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis yaitu sebagai salah satu sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan dan dikaitkan dengan permasalahan yang ada di lapangan.

- b. Membantu pemilik/pengelola *event organizer* dalam mempromosikan *events* maupun *event organizer* yang dimiliki melalui sistem informasi ini.
- c. Membantu pemilik/pengelola gedung dalam mempromosikan gedung/tempat yang dimiliki/dikelola melalui sistem informasi ini.
- d. Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk menemukan/menerima informasi mengenai *events*, *event organizer* dan lokasi-lokasi gedung tempat penyelenggaraan *events*.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan sistem informasi pengelolaan *events* berbasis web dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework Codeigniter* dapat dikembangkan sebuah sistem informasi pengelolaan *events*.
2. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan *events* dapat membantu *user* dalam mendapatkan informasi terkait *events* terbaru dan gedung/tempat yang bisa digunakan untuk penyelenggaraan *events*.
3. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan *events* dapat memberikan kemudahan dalam mempromosikan *events* dan gedung/tempat yang tersedia.

B. SARAN

Adapun saran-saran yang diberikan setelah merancang dan membangun sistem informasi ini, antara lain :

1. Dalam pengembangan berikutnya, sistem informasi ini diharapkan tidak hanya untuk pencarian *events* dan gedung/tempat saja namun dapat untuk pencarian sponsor, media partner dan pengisi acara *events*.
2. Pemberitahuan pemesanan tiket *events* maupun pemesanan gedung/tempat ke pengguna, pemilik/pengelola *event organizer*,

pemilik/pengelola gedung/tempat masih di sistem, maka perlu dibuat pengembangan sistem lebih lanjut dengan memberitahukan melalui SMS ataupun melalui aplikasi android yang dikembangkan sesuai dengan sistem ini.

3. Pemilik/pengelola *event organizer* dapat memberikan kemudahan dalam proses penyediaan informasi *events* terbaru yang akan diselenggarakannya.
4. Pemilik/pengelola gedung/tempat dapat memberikan kemudahan dalam proses penyediaan informasi gedung/ruangan yang cocok sebagai tempat penyelenggaraan *events*.
5. Pemilik/pengelola *event organizer* dapat memanfaatkan sistem informasi pengelolaan *events* ini sebagai alternative dalam mempromosikan *events* yang akan diselenggarakannya.
6. Pemilik/pengelola gedung/tempat dapat memanfaatkan sistem informasi pengelolaan *events* ini sebagai alternative dalam mempromosikan gedung/tempat dapat digunakan untuk penyelenggaraan sebuah *events*.
7. Diharapkan sistem informasi pengelolaan *events* ini dapat memberikan kemudahan dalam proses pencarian informasi *events* dan gedung tempat yang lebih akurat.
8. Sistem ini bisa digunakan oleh owner event organizer dan owner gedung/tempat untuk mempromosikan event dan gedung/tempat di wilayah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Abdul Kadir. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Adhi Prasetyo. 2014. *Buku Sakti Webmaster (PHP & MySQL, HTML & CSS, HTML5 & CSS3, Javascript)*. Jakarta : Mediakita.
- Afriyan Firdaus, Firdaus, Ali Bardadi. 2010. *Analisis Sistem Informasi Manajemen Perkuliahan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*. Palembang : Jurnal Sistem Informasi (JSI) Vol. 2, No. 2: 272-273.
- Any Noor. 2013. *Management Event*. Bandung : ALFABETA.
- Aunur R. Mulyanto. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Awan Pribadi Basuki. 2015. *Kolaborasi Codeigniter & Bootstrap Membangun Aplikasi PSB Sekolah*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Dony Ariyus. 2006. *Computer Security*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Eddy Prahasta. 2009. *Sistem Informasi Geografis*. Bandung: Informatika.
- Edy Irwansyah. 2013. *Sistem Informasi Geografis : Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi*. Yogyakarta : Digibooks.
- Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Khadafi Zubaidi. 2015. *Membuat Sistem Informasi Kursus Berbasis Web*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- KRMT Indro 'Kimpling' Suseno. 2006. *Cara Pinter Jadi Event Organizer*. Yogyakarta : Galangpress.
- Mohamad Subhan. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Muhamad Muslihudin dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.